

令和4年度
ICT活用研修 資料
(一部抜粋)

中野区教育委員会

Ⅰ なぜ児童・生徒用一人Ⅰ台端末が 導入されたのか ～GIGAスクール構想と学習指導要領～

(参考) 令和4年度学校教育の情報化指導者養成研修
第1講「政府・文部科学省の方針」
文部科学省初等中等教育局 武藤 久慶氏による講義



Society 5.0ってどんな社会？

なぜ、令和の教育改革？ GIGAスクール構想？

⇒「活用」するためには「原点理解」が不可欠です。

学習指導要領 前文より

これからの学校……一人一人の児童生徒が、
自分のよさや可能性を認識するとともに、
あらゆる他者を価値ある存在として尊重し、
多様な人々と協働しながら様々な社会的変化
を乗り越え、豊かな人生を切り拓き、
持続可能な社会の創り手となることができる
ようにすることが必要

なぜ、令和の教育改革？ GIGAスクール構想？

⇒「活用」するためには「原点理解」が不可欠です。

Ⅰ 教育を取り巻く構造変化

① グローバル化

- ・ 世界GDPに占める日本の割合は大幅に低下

(「世界経済2060年予想」で検索してみると…)

- ・ 在留外国人・訪日外国人旅行者・日本人出国者の増加傾向が続いていく

(「外国に由来する人口」2065年には12.2%…?)

⇒約40年後(今の小・中学生は現役で働いている)、

多様な背景をもつ人たちとの協働が不可欠な時代

なぜ、令和の教育改革？ GIGAスクール構想？

⇒「活用」するためには「原点理解」が不可欠です。

Ⅰ 教育を取り巻く構造変化

① グローバル化

- ・ 異業種とのコラボレーションの動き

⇒今までは身内のコミュニケーション・人間関係が大切だった(ウチの会社、ウチの業界、業界〇位)が、分野や業界を超えた人たちと一緒に仕事をして新しい価値を創造していく時代になっていく。今の子どもたちはそういう時代を生きていく。

なぜ、令和の教育改革？ GIGAスクール構想？

⇒「活用」するためには「原点理解」が不可欠です。

Ⅰ 教育を取り巻く構造変化

②人口減少・少子高齢化

- ・ 2050年には約1億人まで減少する見込み
(30年後。生産年齢人口比率は約5割になる。)
- ・ 労働生産性が大切になるが、日本はずっと下位
(日本人の勤勉性が生産性に結びついていない)
- ・ 3世代同居減、核家族・一人親世帯増
(コミュニケーション力が育ちにくい環境。)

⇒労働に関してトランスフォーメーションが必須
学校でのコミュニケーションや協働する体験が
ますます重要に！

なぜ、令和の教育改革？ GIGAスクール構想？

⇒「活用」するためには「原点理解」が不可欠です。

I 教育を取り巻く構造変化

③ 社会の急速なデジタル化

- ・ AIの発達・導入により、職業が代わる
(ルーティーンでできない×ICTを使う仕事が残る)
- ・ しかし、日本のデジタル競争力は28位

⇒萩生田文部科学大臣コメント (R1.12.19)

「Society5.0時代を生きる子どもたちにとって、PC端末は鉛筆やノートと並ぶマストアイテムです。」

「今や、仕事でも家庭でも、社会のあらゆる場所でICTの活用が日常のものとなっています。」

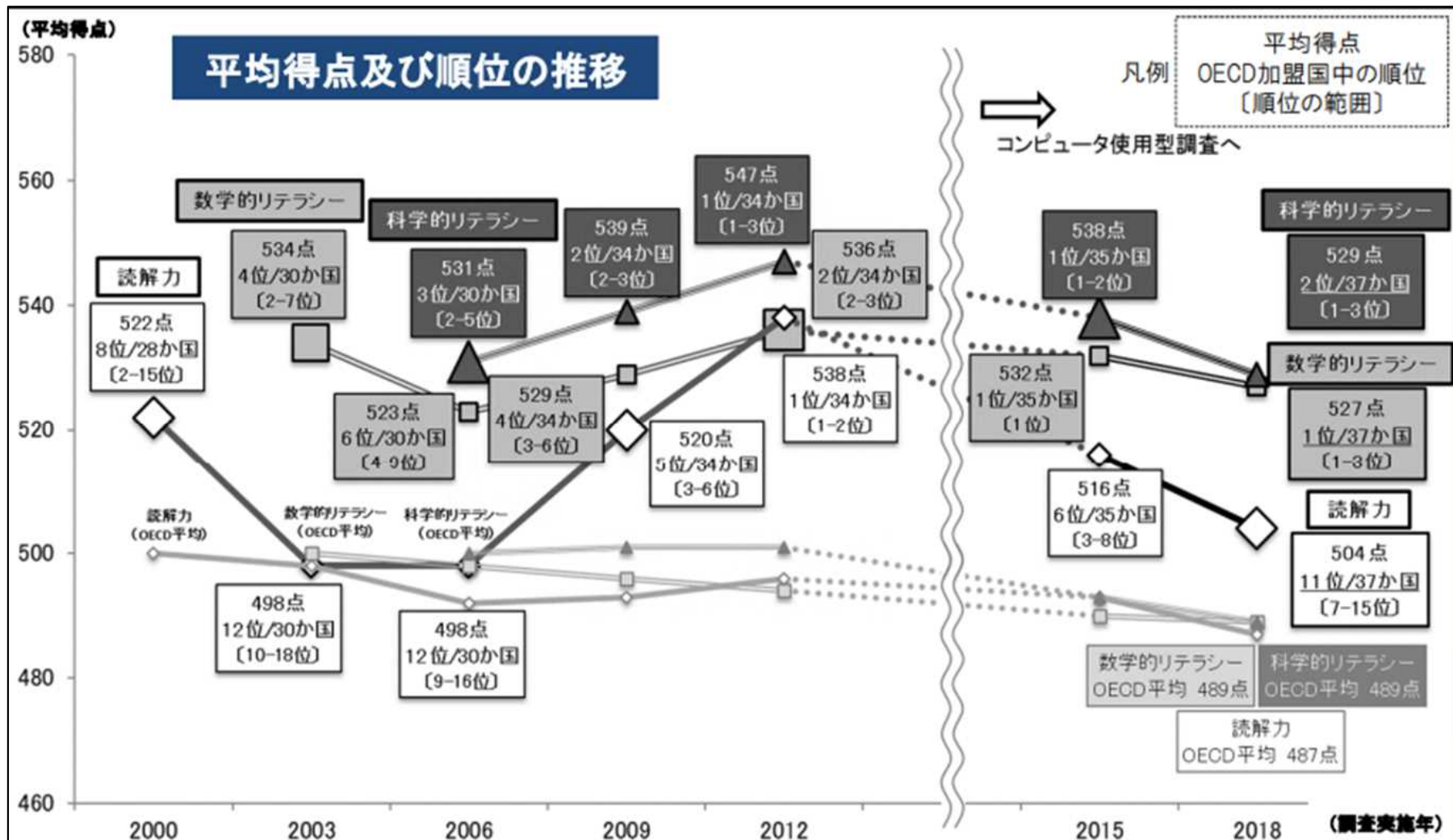
「社会を生き抜く力を育み、子どもたちの可能性を広げる場所である学校が、時代に取り残され、世界からも遅れたままではられません。」

なぜ、令和の教育改革？ GIGAスクール構想？

⇒「活用」するためには「原点理解」が不可欠です。

2 データで見る我が国の教育と社会

★ OECD生徒の学習到達度調査 (PISA2018)



なぜ、令和の教育改革？ GIGAスクール構想？

⇒「活用」するためには「原点理解」が不可欠です。

2 データで見る我が国の教育と社会

★ OECD生徒の学習到達度調査（PISA2018）

- ・ 科学的リテラシーや数学的リテラシーに対して、
読解力の順位が低い

⇒コンピュータ使用型調査になったことも影響？

読解力「ラパヌイ島問題」を見てみましょう。

（Google Classroomの資料を見てみましょう。）

⇒日本の子どもたちはコンピュータに慣れていない？

デジタルを使っていない？

なぜ、令和の教育改革？ GIGAスクール構想？

⇒「活用」するためには「原点理解」が不可欠です。

2 データで見る我が国の教育と社会

★ 日本の子どものデジタルの使用傾向

・ 学校外での平日のデジタル機器の利用状況（高校1年）

※2018年生徒の学習到達度調査(PISA)より

コンピュータで 宿題 をする	日本	3.0%	OECD	22.2%
ネット で ニュース を読む	日本	43.3%	OECD	38.8%
ネット上で チャット する	日本	87.4%	OECD	67.3%
1人用 ゲーム で遊ぶ	日本	47.7%	OECD	26.7%

中3総授業時数(846時間/年) < **ゲーム1日2.5時間(913時間/年)**

⇒フィルターバブル現象。好きな情報だけに触れる。

デジタル機器を「**学び**」に使うようにしなくてはならない。

「紙でもできるからいい」とは言っていられない！！

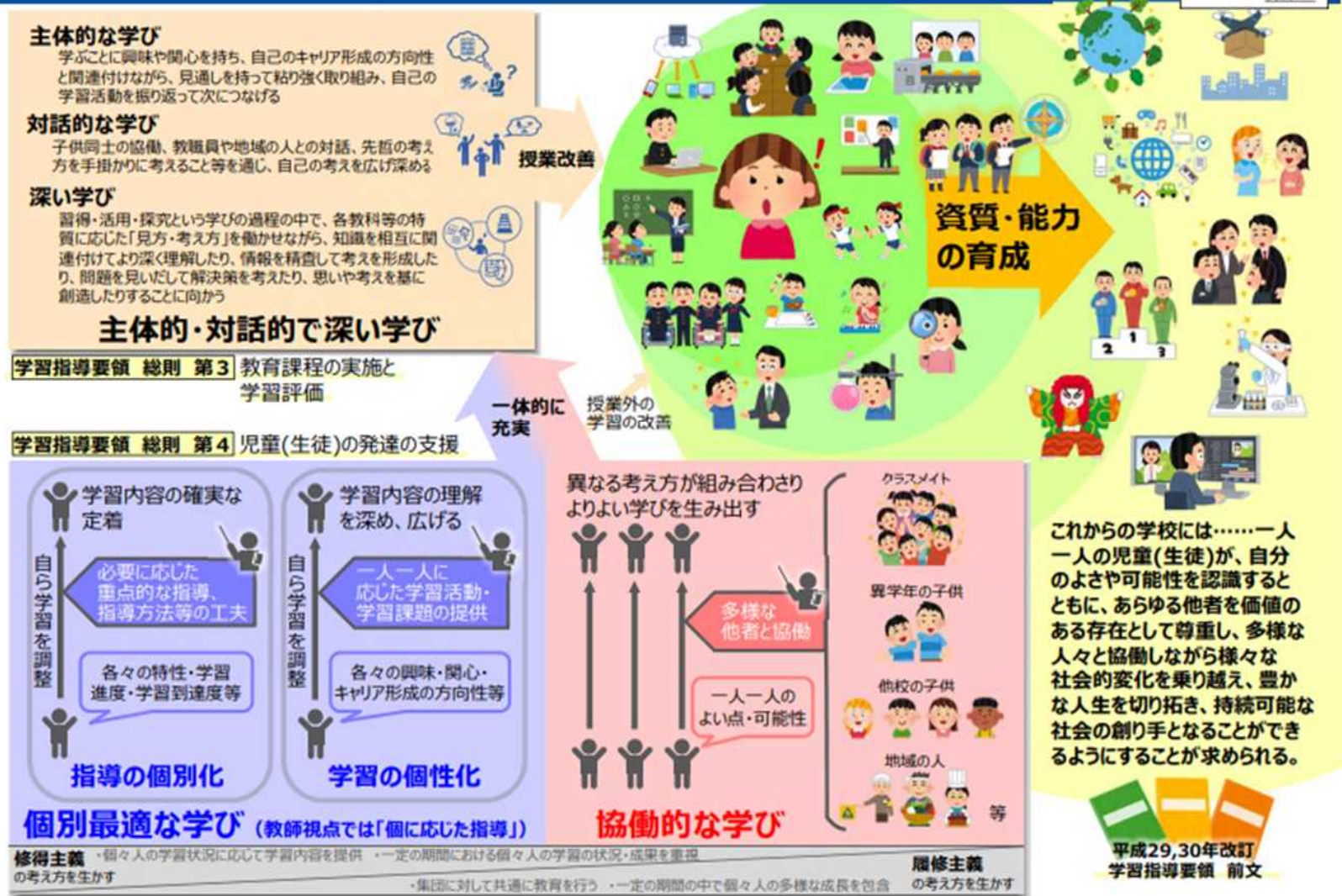
なぜ、令和の教育改革？ GIGAスクール構想？

⇒「活用」するためには「原点理解」が不可欠です。

3 令和の日本型学校教育 GIGAスクール構想

「令和の日本型学校教育」における学びのイメージ（たたき台）

令和2年12月22日
教育課程部会
資料3-3



なぜ、令和の教育改革？ GIGAスクール構想？

⇒「活用」するためには「原点理解」が不可欠です。

3 令和の日本型学校教育 GIGAスクール構想

★ G I G Aとは？

⇒Global & Innovation Gateway for ALL

すべての子どもたちにとって

世界への扉・新たな価値創造への扉

★ 一人1台端末が配備されてからの変化

⇒教員・子どもの双方がICT機器を活用している
場合、子どもが主体的に活動する授業形態をとる
比率が高いという調査結果あり。

ICTありきの授業を新たに作っていく！！

2 児童・生徒用一人1台端末を使った 授業づくり ～ StuDX Styleの事例より～

先行事例をできるところから取り入れましょう。

スタディーエックス スタイル

StuDX Style

GIGAスクール構想を浸透させ 学びを豊かに変革していくカタチ

新着情報・注目情報

○新着情報○

2022.7.22 > (特集) 「StuDX Styleを活用したミニ研修」にクラウド版ワークシートを追加

2022.7.19 > (事例) <<働き方改革関連>>【動画追加】5-③データ共有の様々なメリットをはじめ計3事例更新(5-②,③,④)

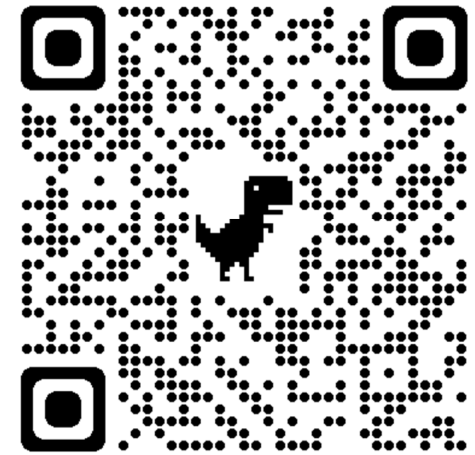
2022.7.11 > (事例) 【動画追加】1人1台端末を活用した1日の流れシリーズ を計4本更新

>>>過去の更新情報はこちら

○注目情報○

【ミニ研修】StuDX Styleを活用した研修の紹介new!【特集ページ】全国の自治体や学校の取組などの紹介

【StuDX Style】当サイトの紹介(動画あり)【GIGA StuDXメールマガジン】メールマガジンの紹介



本日の研修で知りたかった「事例」とはどんなものですか？

StyDX Style の中にヒントがあるか見てみましょう。

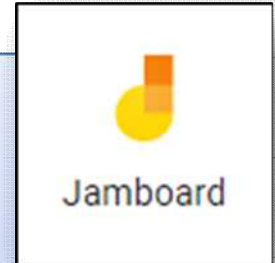
先行事例をできるところから取り入れましょう。

- やりたいことに近いものを探す
- 出来そうなものを探す

…やりたいことにピッタリ!なもの
はなかなかありません。
まずはイメージに近いものを探
すようにしましょう。



- 相談する
- 似たようなことをする
先生の授業を参観する
…一人で悩むより他の方の知恵
をお借りする方が早いです。
GIGA支援員にもぜひお声か
けください。



- とにかく授業で使ってみる
- 失敗を恐れない
- ある程度子どもたちに任せる
…子どもたちの姿から、次にどん
な使い方ができるか、イメージを
膨らませましょう。

- 使い方に不安があれば、
授業以外の場面（学級
活動、部活動、委員会活動など）
の日常の場面で使ってみる。
- ミニ研修が実施されていれば、
研修担当に伝えて、その内容を
取り扱ってもらう。

